



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

“EL USO DE ELEMENTOS VISUALES EN CLASE DE INGLÉS”

AUTORÍA INMACULADA TORRES AGUILAR
TEMÁTICA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA
ETAPA ESO Y BACHILLER

Resumen

El profesor necesita una amplia gama de recursos para utilizar en clase si quiere que sus alumnos progresen adecuadamente en su aprendizaje. Y esta gama de recursos debe incluir, sin lugar a dudas, elementos visuales como dibujos, mapas, cuadros, pósters, tarjetas, recortables, transparencias, y la tan conocida pizarra. Lo que el presente artículo pretende es mostrar los aspectos más relevantes que deben tenerse en cuenta durante la preparación de estos recursos como durante la realización en clase de las actividades diseñadas, así como ejemplos variados para introducir a nuestros alumnos de inglés como lengua extranjera en el apasionante mundo de los elementos visuales.

Palabras clave

Interpretar, uso de la lengua, sentimiento, ver, imaginación, motivación, diversión, inglés, espontaneidad, creación, participación, confianza, habilidad, influir, expresión, descubrir, educación, enseñanza, oportunidad, variedad, estímulo, color, atracción, desafío, aprender, sorpresa, interactuar, ideas, palabras, grupos, vocabulario, clase.

1. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LOS ELEMENTOS VISUALES

Todo lo que captamos con los ojos tiene una importancia enorme a la hora de influirnos personalmente y darnos información. El énfasis debe hacerse en el hecho de dar a los alumnos una razón, una motivación para escuchar, leer, escribir y hablar (las cuatro habilidades principales practicadas en cualquier lengua).

Los elementos visuales son, de esta manera, una muy buena razón para motivar a nuestros alumnos a la hora de interactuar con el inglés como lengua extranjera ya que pueden ver claramente la lengua en



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

uso por medio de variados elementos que llaman su atención y, al mismo tiempo, los motivan para usar la lengua de diferentes maneras. Además, las actividades en las que se practican varias habilidades, o en las que hay varias tareas, son más adecuadas para presentar en clase que aquellas en las que solo hay una tarea posible para los alumnos.

Los desafíos, por otra parte, pueden ser una característica de las actividades muy importante. El simple hecho de introducir un desafío en la actividad puede convertir la lengua extranjera en un elemento vivo y apasionante. Adicionalmente, una actividad es más motivadora si los estudiantes tienen la oportunidad de expresarse usando sus propias palabras, hablando sobre sus ideas, sus sentimientos, etc.

1.1. Actividad 1: *Descripción de un dibujo*

La clase se divide en dos o tres grandes grupos. El profesor enseña un dibujo a un miembro de cada grupo durante unos pocos segundos. Entonces, estos portavoces deben volver a sus respectivos grupos y describir en inglés el dibujo a sus compañeros, para que ellos mismos puedan dibujarlo con exactitud. El profesor espera unos minutos hasta que los grupos terminan su dibujo (comprobando que utilizan en inglés para hablar entre ellos). El ganador es aquel cuyo dibujo es más similar con el original.

Como se puede comprobar, el elemento del desafío está presente en esta actividad con el fin de hacer la descripción lo más motivadora posible para los alumnos. Además, los estudiantes se ven forzados a utilizar el inglés como idioma de comunicación entre ellos ya que se sienten emocionados por la posibilidad de ganar a los demás equipos, siendo observados y corregidos activamente por el profesor (que puede intervenir siempre que considere aportando pistas, vocabulario, etc.).

También debe valorarse en esta actividad la participación de los alumnos (por parte de aquellos cuya tarea es describir verbalmente el dibujo, y los compañeros que dibujan y le preguntan por los detalles).

1.2. Actividad 2: *Las partes del cuerpo*

El profesor muestra a sus alumnos un poster con un dibujo (un muñeco divertido, lleno de color, que llame su atención). Debe ponerlo en la pared para que todos los alumnos participen en la tarea de etiquetar las distintas partes del cuerpo con su correspondiente nombre (en inglés). También puede existir la posibilidad de ponerle recortables con forma de prendas de ropa al dibujo. Con todo esto, los estudiantes aprenderían y repasarían vocabulario relacionado con las partes del cuerpo y con los nombres de algunas prendas de ropa.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

Se trata de una actividad muy visual, porque los estudiantes pueden ver claramente las partes del cuerpo, sus nombres y algunas prendas. También podrían cambiarle la ropa al dibujo cada día, o dependiendo del tiempo, de sus gustos, etc.

Para los alumnos, se trata solo de un juego, pero hay que esforzarse en utilizar esta actividad como una herramienta para repasar vocabulario y, sobre todo, ponerlo en práctica. Por otra parte, una posible variación sería utilizar recortables para pegar en las ventanas que reflejaran elementos característicos del tiempo atmosférico durante ese día.

1.3. Actividad 3: *El póster de los puntos*

Se muestra a los alumnos un tipo de póster, colgándolo en la pared de clase, a la vista de todos, y explicándoles las partes y cómo deben completarlo. En la primera columna, deberán escribir su nombre completo; en la primera fila aparecen varios títulos de libros y películas de los que tendrán que dar su opinión. Se trata, pues, de un póster en el que los estudiantes pueden marcar los libros que han leído y las películas que han visto, pegando recortables redondos de colores. Se sienten libres y motivados eligiendo no solo sus colores favoritos, sino también expresando su opinión gracias a las caras sonrientes, tristes, enfadas, dibujadas en los puntos. El profesor puede hacer una selección de algunos títulos importantes para que los alumnos lean o vean la película durante el curso, el trimestre, la unidad, etc. Se puede elegir tanto el nivel y (por qué no) el idioma de estos títulos.

Por medio de este simple póster, el profesor puede observar el progreso de cada estudiante, y también el éxito entre los alumnos de los diferentes títulos. Así, se pueden cambiar para próximos cursos si en general no gustan.

El elemento personal está muy presente en esta actividad, porque los estudiantes deben completar el póster y esto se puede convertir para ellos en una actividad apasionante (*¿Cuántos puntos llevas tú ya?; ¡Tengo más puntos que tú!*)

1.4. Actividad 4: *Las Islas Británicas*

Esta actividad se basa en un mapa de las Islas Británicas (que incluya los nombres de los principales lugares). La finalidad es practicar los tiempos verbales, en especial el presente perfecto y la estructura *would like + infinitive*. Hay que pedir a los estudiantes que construyan frases como *I have been in...*, *I would like to go to...* y mientras comentan sus experiencias e ideas a sus compañeros pueden pegar puntos de colores en aquellos sitios en los que ya han estado, o a los que les gustaría viajar. El profesor debe pedir voluntarios, incitándoles a hablar en inglés haciéndoles preguntas tales como *Did you enjoy*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

it?, What is what you liked/hated?, Why would you like to go there?, Have you known a lot of people?, etc.

De esta manera, se trata no solo de practicar el uso de los tiempos verbales sino también vocabulario y toda la gramática en general. En resumen: esta actividad está centrada en el desarrollo de la habilidad del habla, practicando todo lo que los alumnos han aprendido.

Además, el elemento personal está presente: los estudiantes tienen la oportunidad de expresarse hablando de sus experiencias, sus deseos, sus gustos, etc. También es una gran oportunidad para el profesor a la hora de saber más sobre sus alumnos y estar más cerca de ellos, escuchándolos. Ellos, por su parte, se sentirán cómodos en clase con esta actividad relajada en la que pueden conocerse mutuamente.

Sin embargo, el principal inconveniente de esta actividad es la necesidad de que casi todos los alumnos hayan viajado a las Islas Británicas alguna vez en su vida, por lo que solo es recomendable que se utilice en niveles avanzados. Aún así, pueden diseñarse ciertas modificaciones, presentando un mapa de la ciudad o del barrio para que los jóvenes comentaran las zonas por las que salen, sus lugares de residencia, etc.

2. LAS TARJETAS

Las tarjetas son un tipo de cartulinas en las que aparece algún elemento visual: una fotografía, un dibujo, o incluso una palabra o un texto. Tienen que ser lo suficientemente grandes para que toda la clase puedan verla claramente (incluso estando lejos de ella). Deben estar bien recortadas, y sus colores tienen que estar definidos para facilitar su interpretación. El nombre del objeto que representan, en el caso de fotografías o dibujos, puede aparecer también.

La ventaja que aportan es que el profesor puede prepararlas en casa de manera tranquila para que sean más atractivas y llenas de color que un dibujo en la pizarra. Otra ventaja es que pueden usarse más de una vez en clase (esto ocurre con la mayoría de los recursos visuales, como pósters, diapositivas, dibujos, etc.). Se trata, sin duda, de una característica en la que el profesor tiene que pensar: si una actividad puede organizarse más de una vez, será más idónea que otra que solo pueda organizarse una vez.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

2.1. Actividad 5: *Continúa hablando*

La clase se divide en dos o tres grandes grupos. Un miembro del primer grupo tiene que elegir una tarjeta, y desde el momento en que la observe debe enseñársela a sus compañeros y hablar enfrente de ellos en inglés sobre su contenido (una persona, objeto, dibujo, etc.) durante un minuto, sin parar. Después, otro miembro del siguiente grupo hace lo mismo. El profesor asigna a cada grupo las distintas puntuaciones de sus miembros, que serán anotadas en la pizarra a la vista de todos.

Esta actividad se trata de un juego competitivo entre grupos, en el que el desafío está claramente presente. Sin embargo, se puede practicar como un ejercicio individual, en un “todos contra todos”.

En resumidas cuentas, se trata de una forma muy creativa de practicar la habilidad del habla y, en general, todo cuanto los alumnos han aprendido sobre vocabulario, expresiones y gramática. También les brinda una gran oportunidad para expresar lo que piensan, cómo se sienten, etc. Así, esta actividad se convierte en una manera simple y divertida de repasar lo aprendido.

La indudable dificultad que presenta esta actividad para el alumnado hace aconsejable que solo se utilice con niveles avanzados. Adicionalmente, puede simplificarse de manera que los voluntarios pronuncien correctamente un número acordado de palabras relacionadas con la imagen de la tarjeta.

3. EL RETROPROYECTOR

Aunque puede ser difícil disponer de este objeto en clase, el retroproyector es muy útil con clases extensas porque el profesor se sitúa enfrente de sus alumnos mientras escribe en la transparencia o explica algo, sin darles la espalda (como ocurre con la pizarra). Las transparencias tienen que prepararse con antelación, pero son muy prácticas porque no hacen perder tiempo escribiendo en la pizarra durante la lección (tiempo que los alumnos suelen aprovechar para desmadrarse): todo ha sido ya preparado y escrito en la transparencia. De todos modos, se pueden escribir más datos durante la explicación en clase, o usar también la pizarra como apoyo.

Por otra parte, el retroproyector no necesita una preparación muy dificultosa (su uso es muy fácil, tanto para el educador como para el alumno). Por ejemplo, cubrir una parte de la transparencia es muy fácil: el profesor solo necesita colocar un papel encima de lo que no quiere que sea visible. Y este simple acto puede servir para diseñar actividades creativas en las que los estudiantes tienen que usar su imaginación para adivinar el elemento que está tapado, o para llenar de creatividad las explicaciones teóricas por medio de dibujos, esquemas, etc.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

3.1. Actividad 6: ¿Cuáles son las diferencias?

La clase es dividida en dos o tres grupos. El profesor reparte a cada grupo una copia de dos dibujos, los cuales tienen varias diferencias. Se usa, también, una transparencia para presentar los dibujos de manera general a toda la clase. Los grupos deben adivinar las diferencias, hablando entre sus miembros en inglés. El profesor espera unos minutos, intercambiando frases con ellos, ayudándoles si es necesario. Cuando uno de los grupos tenga localizadas todas las diferencias, un miembro debe señalarlas en la transparencia para que todos las vean. Indudablemente, las diferencias deben ser explicadas verbalmente por el voluntario con un vocabulario correcto y conciso, analizado por el profesor.

Al finalizar la actividad, adicionalmente se pueden comentar los objetos que aparecen en el dibujo: su pronunciación y ortografía, presentando ejemplos de frases completas donde estas palabras aparezcan, etc.

El desafío está presente en esta actividad, en forma de juego competitivo entre grupos. Además, el hecho de ser el elegido para señalar las diferencias en la transparencia puede convertirse en un elemento motivador para que los alumnos se concentren en la tarea.

4. EL USO DE LA PIZARRA

La pizarra es uno de los recursos visuales más prácticos: en la inmensa mayoría de las ocasiones, está presente en las clases, y puede usarse para muchas finalidades sin una preparación especial.

Debería aclarar las cosas a los alumnos, pero desafortunadamente muchos profesores la usan inadecuadamente. Por su importancia, se deben conocer los tres principios básicos con respecto a su uso, los cuales necesitan tenerse *siempre* en cuenta:

- Escribe con letra clara y lo suficientemente grande para que todos los alumnos puedan leer lo que estás escribiendo.
- Permanece a un lado, sin ocultar lo que escribes.
- Habla mientras escribes, para involucrar a los alumnos en lo que estás escribiendo.

Una manera de organizar el trabajo en la pizarra es mediante el **Modelo H**: la información aparece dividida en distintas áreas (formando una estructura similar a la letra "H") de acuerdo con su naturaleza (listas de vocabulario, explicación principal, elementos problemáticos, etc).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

Ejemplo de estructura en la pizarra siguiendo el **Modelo H**

Nueva palabra	<i>Repaso del anterior tema e introducción al nuevo</i>	<i>Estructuras conflictivas</i>
Nueva palabra		
Nueva palabra		<i>Comentarios variados</i>
Nueva palabra	TEMA PRINCIPAL	
Nueva palabra		
Nueva palabra		<i>Posibles errores</i>
Nueva palabra	<i>Ejemplos</i>	
Nueva palabra		
Nueva palabra		<i>Deberes</i>

Para finalizar, planteo una serie de puntos importantes a tener en cuenta por el educador con respecto al uso de elementos visuales en clase de inglés y las razones que pueden llevar a usarlos o no.

<u>Razones para utilizar elementos visuales en clase</u>	<u>Razones para NO usar elementos visuales en clase</u>
- Despertar interés y motivación en los alumnos	- El libro de clase da mucha confianza y seguridad al educador
- Crear un contexto con pleno sentido	- Los estudiantes no están controlados de manera estricta (sus respuestas, actitudes...)
- Proporcionar un intenso estímulo para el aprendizaje	- Es más fácil para el profesor no usar la imaginación a la hora de diseñar actividades
- Dar la oportunidad de expresarse y cuestionarse asuntos	- Algunas actividades requieren mucho tiempo para prepararlas
- Pasar un buen rato, tanto el profesor como el alumno	
- Proporcionar a la clase un ambiente personal, divertido y colorido	
- Proveer al profesor de una gran variedad de actividades	



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 19 JUNIO 2009

5. BIBLIOGRAFÍA

- Doff, A. (1988). *Teach English. A Training Course for Teachers. Trainer's handbook*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hubbar, P. (1986). *A Training Course for TEFL*. Oxford: Oxford University Press.
- Klippel, F. (1987). *Keep Talking. Communicative Fluency Activities for Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Maley, A. (1988). *The mind's eye: Using Pictures Creatively in Language Learning. Student's book*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Phillips, S. (1993). *Young Learners. Resource books for teachers*. Oxford: Oxford University Press.
- Wright, A. (2003). *Pictures for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wright, A. y Haleem, S. (1991). *Visuals for the Language Classroom. Longman keys to language teaching*. London: Longman.
- Wright, A. (1994). *1000 + Pictures for Teachers to Copy*. London: Nelson.

Autoría

- Inmaculada Torres Aguilar
- Jaén (Jaén)
- ita00001@hotmail.es

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com